



LV-Live Grundregler

FORORD

Disse regler er et levende dokument, som konstant er under udvikling. Det er vores mål at optimere reglerne så ofte som muligt og fortælle om de ændringer som løbende kommer til, bliver fjernet eller ændret.

Reglerne skal fungere som et værktøj der gør dig i stand til som spiller, at foretage handlinger og gøre ting som er udover det du rent fysisk kan gøre. Deres formål er at støtte din karakter i hvem vedkommende er og give dig flere muligheder i interaktionen med de andre spillere. Ved at definere en fælles ramme hvori alle spillere og arrangører kan agere, skaber vi også et fælles udgangspunkt i forhold til hvad man kan og hvordan man udfører forskellige handlinger.

Alt i alt håber vi, at reglerne vil være med til at tydeliggøre rammerne for din karakters udfoldelsesmuligheder, samt at de giver dig en mulighed for at se, hvordan din karakter løbende udvikler sig gennem rollespillet i Skovpasset.

Læs gerne hele regelsættet eller i det mindste indtil du når ned til evnebeskrivelserne som er det sidste kapitel i regelsættet. Her kan du nøjes med at læse de emner, som passer til din karakter.

God fornøjelse.

De bedste hilsner, på vegne af arrangørerne og regel ambassadørerne

FORORD.....	2
VELKOMMEN TIL LV-LIVE.....	5
GENERELLE REGLER OG INFORMATIONER I LV.....	5
FORBUD.....	9
RACER OG KULTURER.....	10
DE ADELIGE.....	10
Borgerbreve.....	11
Adelstitler.....	11
SÅDAN LAYER DU DIN KARAKTER.....	12
Evnepoint (EP).....	12
SÅDAN LÆRER DU EVNER OG ØGER DERES NIVEAU.....	13
SÅDAN TJEKKER DU DIN KARAKTER UD NÅR LV ER SLUT.....	14
PENGE OG KOMPONENTER.....	14
Ny karakter uden karakter drab.....	16
ARTEFAKTER, RELIKVIER OG PLOT-GENSTANDE.....	16
DØRE OG PORTE.....	16
MØBLER OG KISTER.....	17
TYVERI FRA STEDER OG LIG.....	17
KAMPREGLER.....	18
RUSTNING (RP).....	18
Reparation af rustninger.....	19
VÅBEN.....	20
LIVSPPOINT (LP).....	21
Blod og Blodkort (BK).....	22
KARAKTERDRAB I LV.....	23
SÅDAN GØR DU NÅR DU DØR.....	24
RELIGION.....	26
Synlighed og tyl.....	26
ÅNDEVERDENEN.....	27
USYNLIGHED.....	28
Indkomst.....	29
Evneområde.....	29
EVNER.....	30
Pris.....	31
Niveau 6 Evner.....	31
Evnelist.....	32

VELKOMMEN TIL LV-LIVE

Tak fordi du deltager i LV-Live (Fremover kaldt LV) og er med til at gøre vores rollespilsverden spændende og hyggelig. Vi er altid glade for engagerede spillere, som vil være med til at sætte den rette stemning og bidrage med deres gode humør og livlige rollespil.

For at det hele skal gå op i en større helhed har vi lavet dette regelsæt, som dækker alle relevante regler. Har du nogen spørgsmål er du altid velkommen til, at henvende dig til en af LVs mestre, som befinder sig i spilområdet eller en arrangør i arrangør-gården. Vi bruger ikke ordet Game Master i LV.

GENERELLE REGLER OG INFORMATIONER I LV

I LV har vi nogle faste begreber som du bør være bekendt med. Disse er:

- **Arrangør-gården.** Ved indgangen til spilområdet finder du arrangør-gården (den store røde bygning). Det er her arrangørerne (se herunder) sidder og er det første sted du bør besøge når du ankommer, fordi det her at du tjekker ind og evt. køber billet. I arrangør-gården finder du også hovedplot-arrangørerne og Lad Vides redaktion.

Bemærk: huset har 2 indgange: én i baggården (til det praktiske) hvor du går ind når du skal tjekke ind og én for enden af bygningen (til det spillemæssige), som fører ind til Lad Vide og hovedplot-arrangørerne. Kig efter skiltene.

- **Arrangørerne (GM'er).** Dette er folkene bag LV. De befinder sig ofte i arrangør-gården og styrer alle detaljerne bag "scenen". Du er altid velkommen til, at komme forbi arrangør-gården når du skal "tjekke ind", købe drikkekort, "tjekke ud" **før** spilstop, købe badepoletter, skal lave en ny karakter eller har spørgsmål eller forslag til foreningen LV-Live. Arrangørerne er ofte travle mennesker, som desværre ikke har så meget tid til hyggesnak i løbet af dagen.
- **Mestre.** Mestrene finder du i spillet. De er ikke arrangører. Mestrene ved en masse om deres specifikke ansvarsområder og det er dem der kan hjælpe dig med regelspørgsmål, opgraderer dit karakterskema og udlevere Korint og komponenter. Mestrene finder du på Markedspladsen på bestemte tider som annonceres, men du kan derudover generelt finde dem i hele området.

Bemærk: Du kan kun bruge evnepoint og få udleveret komponenter og lignende i Markedspladsens åbningstid; den såkaldte "udlevering". Resten af tiden er Mestrene spillere som dig og indgår i LV på lige fod. Du kan derfor ikke regne med, og har heller ikke krav på, at de har tid til eller mulighed for at hjælpe dig udenfor åbningstiderne. Skulle du alligevel være heldig at få deres hjælp, så kan du ofte forvente at skulle betale lidt Korint for deres udvidede service.

- **Frivillige.** Der er mange ting som skal bygges op, pilles ned og vedligeholdes i forbindelse med et LV. Det er LV's frivillige, som står for alt fra at lave mad, bygge huse, tjekke bålsteder, rense toiletter, bestyre kroerne og være Mestres. Du vil ofte møde dem som spillere, men de har et godt overblik over området og har styr på hvor tingene er. Kort sagt foreningens frivillige.
Er man interesseret i at blive frivillig, kan læse mere på <https://www.lv-live.dk/frivillige> eller spørger i arrangør-gården.
- **Lad Vide.** Dette er LVs "sladderspalte". Lad Vide bringer dig nyheder, reklamer, oversigt over vejret, samt bistår alle spillere i at viderebringe både sladder, kort nyt og vigtige beskeder. Har du en forretning eller yder en særlig service, kan du altid, helt gratis, få en reklame i Lad Vide. Du finder Lad Vides redaktion i arrangør-gården, men kan også snakke med avisens skribenter som findes i spillet. Lad Vides redaktion er desuden med til styre diverse småplots og breve til Lensherren og Veziren og vil gerne bistå dig i, at sætte dine egne personlige plots i spil.
- **Området og byerne.** LV foregår i et område der hedder Skovpasset. Rundt om Skovpasset ligger adelsbyerne som tilhører adelsfolkene i Skovpasset. Disse byer er en del af LVs metaspil for adelsfolkene og kan ikke besøges i virkeligheden, men de kan fungere som baggrund for historier og plots. Du kan som spiller få et borgerbrev til disse byer. I Skovpasset ligger to officielle byer kaldet Skjoldheim og Fasanborg. Da LV er en levende verden som primært er spillerstyret og dermed konstant udvikler sig, skifter byerne til tider navne efter handlinger og beslutninger i spillet.
- **Lensherren, Veziren og Kejseren.** Skovpasset ledes af meta-personen "Lensherren", som regerer området på vegne af Kejseren. Lensherren er en adelsmand af den højeste rang med dertil dekadente og dyre vaner, men hans noble hjerte brænder for Skovpasset og dens indbyggere. Lensherrens politiske modstander er Veziren, som ikke har så meget magt som Lensherren, men han betaler dog for nogle af byens services, så som Vogterne. Veziren er tidligere Minister for de Varme Lande mod syd og mener, at man skal handle efter fornuft frem for følelser, modsat Lensherren. Alle spillere er velkomne til at kontakte Lensherren og Veziren gennem breve, som kan afleveres i Lad Vides redaktion i arrangør-gården. Begge meta-personer vil gøre deres yderste for at besvare brevene hurtigst muligt, men det er op til dig som spiller, at følge op på om der er kommet svar på din henvendelse. Kejseren er den meta-person som officielt regerer Skovpasset, men han bor alt for langt væk til, at have reel indflydelse på Skovpasset og indbyggerne, så vi nævner ham kun her, så du ved at han (fjernt) eksisterer i LVs baggrund.
- **Markedspladsen.** Denne plads ligger centralt i området og det er her du i åbningstiden finder Mestrene i deres dertil indrettede huse. Her finder du desuden Vogterne og en af kroerne. Markedspladsen er dog også et samlingssted for taler, opvisninger, samt salg af forskellige ting for in-game mønter. Ønsker du at fange folks opmærksomhed, så er Markedspladsen et godt sted at starte.

Bemærk: Markedspladsen er et **in-game område**! Dette betyder at selv om folk står i kø, så er der ingen der er sikret mod overfald, lommetyveri eller lignende situationer. Det forventes derfor også at du er in-game når du står i køen. Du behøver ikke at stå klar i begyndelsen af åbningstiden; der vil ofte være tid nok til at kunne nå dine gøremål. Handelsfolk skal desuden ikke bekymre sig om de vil få udleveret alle deres komponenter. Misser man en udlevering, kan den blive udleveret ved den næste udlevering, og kun ved den næste udlevering.

- **Kroerne.** I LV findes der 3 meget forskellige kroer. Disse er “Ravnens Rede” i Skjoldheim, “Den Stolte Fasan” i Fasanborg og kroen ved Markedspladsen. Vi er stolte over at alle tre kroer er unikke, med hver deres indretning, stemning og lokale spidsfindigheder og ikke mindst personligheder. I kroerne kan du købe sodavand og øl, samt nogle gange mjød, vin og cider. Disse skal betales med “drikkekort” som købes for rigtige penge (se herunder), samt in-game penge. Kroerne serverer også små madretter og/eller snacks, som du kun skal betale for med in-game penge. Disse er kun til for stemningens skyld og kan på ingen måde udgøre det for et rigtigt måltid.

Bemærk. Drikkevarerne i kroerne skal betales med rigtige penge (danske kroner), men du kan ikke betale direkte, da kroerne af sikkerhedsmæssige årsager ikke modtager kontanter. Derfor skal du først købe et såkaldt “drikkekort” i arrangør-gården og det koster 100 kr. for 10 klip. Priserne på drikkevarerne varierer alt efter kvalitet; se dem på FB-gruppen før spillet eller på plakater i spillet. Sørg for at købe dine drikkekort **før** arrangør-gården lukker om aftenen. Drikkekort som ikke bliver brugt i det pågældende LV, kan sagtens bruges i et af de efterfølgende og SKAL indleveres sammen med din karakter. Husk at tjekke dit drikkekort ud med din karakter, ellers kan du ikke få et drikkekort, der kan benyttes til et senere LV.

- **Vogterne.** Vogterne er Skovpassets loyale byvagt. De får løn af Veziren og har særlige fordele, når de er i uniform. Det kan være en udfordring at holde styr på hele Skovpasset og derfor har Vogterne altid brug for folk. Dette er et godt sted at starte i LVs verden som ny spiller. Vogterne har også et fængsel, hvor ballademagerne kan få en lærestreg.
- **NPC'er.** Disse folk udgør LVs bipersoner. Det er dem der bidrager til udførelsen af hovedplottet og andre mindre historier. Du vil derfor ofte møde NPC'erne i forskellige roller og kostumer. NPC'er kan være påvirket af andre regler, end dem som gælder for dig som spiller.
- **In-game og off-game områderne.** LV har to særligt opdelte områder hvor du kan opsætte dit telt. Der er dog specifikke regler for hvert område, som du skal være opmærksom på. In-game området, også kaldet spilleområdet, er der hvor rollespillet foregår. Hvis du sætter dit telt op i dette område indgår det i spillet og skal derfor passe ind i fantasy-stilen. Telte skal camoufleres så de ligner middelaldertelte og moderne genstande skal gemmes af vejen. Telte i spilområdet skal visuelt godkendes til “settingen” af en arrangør.

Bemærk: Andre spillere kan gå indenfor i dit telt i in-game området og stjæle genstande som er relateret til spillet. Vi opfordrer selvfølgelig alle til ikke at opholde sig i andre folks telte, medmindre der er en god årsag som er relateret til spillet.

I off-game området kan du sætte dit telt eller campingvogn op og sove i fred og ro. Dette område indgår ikke som en del af spillet og giver dig mulighed for privatliv. Vi henstiller til, at du kun bruger off-game området til at sove i og dermed flytter alle dine sociale aktiviteter ind i spilleområdet.

- **Stemning.** LV-Live er et high-fantasy rollespil. Vores kultur indeholder referencer fra mange forskellige universer og mytologier. Tidsmæssigt strækker vores historiske inspiration sig fra oldtiden til slutningen af renæssancen. Dette betyder, at vi rent stemningsmæssigt ønsker, at bevare illusionen om en tidssvarende, men samtidig fantasifuld verden, hvor magi, overnaturlige fænomener og fantastiske væsener er en del af hverdagen. Dette bør derfor også afspejles i både dit kostume og din in-game lejr. I forhold til din lejr, sætter vi pris på autencitet i form af stoftelte, men vi tillader dog hvide plastik-telte og pavilloner, såfremt disse er godt udsmykkede. Andet farvet plastik skal godkendes af arrangørerne. Campingvogne kan kun tillades i in-game området, hvis de er udsmykket og "afslørende elementer" som f.eks. hjul, anhængertræk og antenner er dækket til. Hvis du er i tvivl om dit kostume eller din lejr lever op til vores "stemningskrav", så send gerne et billede og en beskrivelse før du ankommer til LV, så vi kan vurdere om det passer ind.
- **Scene.** Dette er ikke et fysisk sted, men en beskrivelse af en begrænset begivenhed, f.eks. en kamp, et ritual eller lignende. Vi bruger primært ordet "scene" her i reglerne for gøre det tydeligt for dig som spiller, hvor og hvornår du kan agere og ikke agere i visse situationer i spillet.
- **Holdbarhed.** Flere typer af genstande har en begrænset "holdbarhed" og kan derfor kun bruges under det pågældende LV. Dette gælder blandt andet alkymibrygge, afrevne blodkort og kampformularsedler. Du kan se holdbarheden på de enkelte genstande, da der er på tilhørende sedler eller genstanden selv, er skrevet i hvilket LV genstanden blev fremstillet.
- **Varighed.** Der er adskillige ting i LV som har en varighed for en given effekt. Varighed bliver ofte opgjort i scener eller kampe, som nævnt ovenfor, men også i tidsangivelser. Vi anbefaler at tælle "1 LV, 2 LV, 3 LV, osv." for hvert sekund. I nogle situationer er tidsangivelserne længere end 5 minutter. Vi tillader, at du **diskret** kigger på dit ur eller din mobiltelefon for at holde øje med tiden eller spørge andre om tiden. Det vigtigste i sidste ende er, at du prøver at overholde varigheden af de forskellige effekter, så godt som du kan.
- **At bruge evner.** Dette udtryk vil du ofte støde på i LV. Ordet "evner" dækker over alle evner i regelsættet, dvs. kamp evner, magi evner, alkymi evner, læge evner og så videre. Hvis en formular, en alkymibryg eller en anden foranstaltning forhindrer dig i at bruge dine evner, betyder det dermed også, at du ikke kan få gavn af "ekstra liv" fra kampevner, at du ikke kan

kaste formularer, at du ikke kan brygge alkymbrygge og at du som læge ikke kan helbrede eller genoplive andre spillere. At fratage dig brugen af dine evner er altså en stor og betydningsfuld ting, som man ikke nødvendigvis skal se let på.

- **In-game tyveri og tilhørende forholdsregler.** LV kan være ret barskt når det gælder tyveri af Korint og komponenter! Du kan risikere at miste **alt**, så derfor bør du tage dine forholdsregler.

Selv om det kan virke meget håbløst, at miste sine Korint og komponenter, så kan du få Korint på lommen igen, gennem indkomst og evnen "handel" som kan give dig nye komponenter. Vogterne vil ofte gerne assistere dig med at fange tyven og generelt er Skovpasset fyldt med gavmilde folk, som vil hjælpe dig på fode igen. Så giv ikke op selv om du mister dine Korint og komponenter.

- **Time-outs.** At være "på" hele tiden i et live-rollespil kan være en udfordring både fysisk og mentalt. Vi deltager alle frivilligt i spillet på vores egne præmisser og med vores egne individuelle grænser, og opstår der en situation hvor det "bliver for meget", er det **altid** tilladt at tage en pause ved at sige "Time-out" eller tage en hånd på eller over hovedet, og forlade situationen. Du kan selvfølgelig ikke bruge en "Time-out" til, at forhindre at din karakter bliver dræbt, at karakteren bliver påvirket af en given effekt eller lignende.

FORBUD

Nogle gange er det lettere at forklare hvad du må, ved at opremse de ting du **ikke** må, så det gør vi her. Det er forbudt:

- At stjæle andres personlige ejendele, eksempelvis tøj, rustning, våben, kontanter og andre ting som kan opfattes som personlige. Du må KUN "stjæle": Korint, komponenter, alkymbrygge, artefakter, hælervarer (særligt markerede røde punge og genstande), samt diverse In-game objekter der er forsynet med et officielt LV logo eller en LV seddel.
- At råbe eller have anden støjende adfærd (som musik) i **off-game** området og ved **arrangør-gården**.
- At smide affald andre steder end i de dertilhørende skraldespande.
- At være "stang beruset" eller indtage nogen former for euforiserende stoffer. Vi henstiller til, at du selv kontrollerer dit indtag af alkohol og ikke er til gene for andre deltagere
- At smide cigaretskodder. Du må gerne ryge, men saml dine cigaretskodder sammen og smid dem i skraldespanden, jævnfør reglen omkring "At smide affald". Husk at vise hensyn til folk omkring dig, hvis du ryger. Ikke-rygere har fortrinsret i situationer hvor der diskuteres om der må ryges eller ej. Arrangørgården har lommeaskebærer til salg, så længe lager haves.

- At lave kæmpe bål (du må godt have et moderat bål i et bålfad eller i dertil indrettede bålsteder). Sikkerhedsafstanden til større brændbare materialer, som telte, er **3 meter** uanset bålet's størrelse. Hav vand i nærheden til nødsituationer.
- At efterlade åben ild uden opsyn! Forlader du dit bål så sørg for at gløderne er spredt og reducer åben ild (flammer) så meget det er muligt.
- At fælde træer og rydde buske. Du må gerne sanke (altså samle) brænde. Du må også gerne klatre i træerne uden at beskadige dem, på eget ansvar naturligvis.
- At bade i søen. Søen er en gammel grusgrav med naturlige kilder, hvilket betyder at vandet omkring 1 meter nede er meget koldt. Næsbycentret har derfor af sikkerhedsmæssige årsager gjort det forbudt at bade i søen. Også selvom du er uddannet livredder og frømand. Du må dog godt fiske i søen, hvis du skulle få lyst til dette.

Generelt beder vi dig om at tage hensyn til dine omgivelser og de andre spillere. Brug din sunde fornuft og situationsfornemmelse. Overtræder du nogle af disse regler risikerer du at blive sendt hjem fra rollespillet uden refundering.

Vi har i LV-Live en sikkerhedspolitik som omfatter regler for sexuel rollespil samt regler for spillere som ønsker særlige hensyn (gult armbånd). Vi kræver at du som deltager læser og forstår disse punkter. Læs dem her: <https://www.lv-live.dk/sikkerhedspolitik>, og stil gerne arrangørerne spørgsmål til alt hvad du mangler forklaring på.

Vi opfordrer alle deltagere til at hjælpe andre personer med at overholde reglerne, sådan at vi sammen kan få et sjovt og hyggeligt rollespil. Husk at bare fordi du selv kan huske alle spilleregler, betyder det ikke nødvendigvis at alle andre deltagere også kan.

RACER OG KULTURER

LV er et babylonisk centrum i en stor verden, hvor alle racer og køn er velkomne.

I vores spilverden er der mange forskellige racer og variationer af den samme race. Derfor er det også muligt at møde flere forskellige måder at spille en given race på, alt efter hvilken inspiration fra andre universer man har. Så hvordan du for eksempel definerer din type af elver er op til dig. Der er ikke noget som er rigtigt eller forkert. Dette betyder også, at du kan skabe din helt egen race hvis du ønsker, så længe den overholder de givne regler.

Læs mere på hjemmesiden : <https://www.lv-live.dk/>

DE ADELIGE

De adelige du møder i LV er spillere som dig, der in-game har betalt for deres titel og dermed er anerkendt af Lensherren som de officielle adelige. Dette betyder at de har ret til særlige "fordele", som er beskrevet herunder. Du kan selvfølgelig godt kalde din karakter for en adelig, men det er kun ved at blive det officielt, altså ved at betale for titlen, at du har ret til fordelene.

Alle officielle adelsfolk i LV har et våbenskjold, et adelsbrev der bekræfter deres titel og en tilhørende adelsby de selv definerer, som er en del af LVs metaspil. Lensherren vil altid prioritere henvendelser fra de højest rangerende adelsfolk.

Bemærk: Alle spillere kan blive adelsfolk. Det eneste "adgangskrav" er betalingen for titlen og den købes ved Lad Vides redaktion.

Der kan maksimalt være 25 adelige på en gang i Skovpasset. Dette betyder, at når loftet på de 25 adelsfolk er nået, så må en anden adelsperson "vige pladsen".

De adelige kan derfor risikere, at blive karakterdræbt i spillet, fordi en aspirerende adelsperson vil have deres plads.

Hvis man som adelig, ikke har deltaget i 2 LV'er kommer man på en særlig liste. Ved starten af det næstkommende LV, altså det 3. hvor man ikke deltager som adelig, vil man miste sin titel, og på den måde frigives der automatisk en plads. Dette tæller ikke som en fratrædelse.

Adelsrådet vil løbende blive orienteret om antallet af adelige i Skovpasset, så ønsker du at vide hvor mange ledige pladser der er i spillet, skal du spørge dem.

Borgerbreve

Alle adelige kan udstede personlige Borgerbreve, som er en aftale mellem den enkelte adelige og en ikke-adelig spiller. Spilleren kan godt have flere Borgerbreve, men må kun aflevere ét ved udtjekning.

Ved starten af hvert LV vil en adelige få udleveret en liste med hvilke borgere der har støttet dem og få udbetalt et fast beløb pr. borger baseret på vedkommendes titel. Borgeren har andre typer af fordele, som kan bestå af et mindre beløb i Korint som bliver udbetalt i starten af et LV af den adelige, tjenester, beskyttelse, arbejde eller andet.

Borgerbreve er en del af det politiske spil mellem de adelige, da indtægten for disse kan være med til at rykke ved magtbalancen i Skovpasset.

Adelstitler

De adelige titler, deres fordele og pris kan du se her. De er vist i rækkefølge efter hvor højtrangerende den enkelte titel er. Man skal betale for den laveste titel før man kan få en højere, så du skal altså betale for at blive Baron før du kan blive Greve osv. Alle adelsfordele er kumulative:

1. **Baron/Baronesse**

Adelsfordel: "Når du fremviser dit adelsbrev og dermed bekræfter din adelstitel, kan du stille dig forrest i alle køer i Skovpasset".

Pris: 2000 Korint.

Borgerbrev: 10 Korint pr. borger.

2. Greve/Grevinde

Adelsfordel: "Når du fremviser dit adelsbrev og dermed bekræfter din adelstitel, har du ret til en personlig siddeplads i kroerne i Skovpasset. Denne plads kan ikke reserveres på forhånd og er kun gældende fra det øjeblik, Greven/Grevinden fremviser sit adelsbrev til når vedkommende forlader kroen".

Pris: 3000 Korint.

Borgerbrev: 15 Korint pr. borger.

3. Hertug/Hertuginde

Adelsfordel: "Når du fremviser dit adelsbrev og dermed bekræfter din adelstitel, kan du kræve, at kropersonalet i kroerne skal servicere dig ved dit bord, så du slipper for, at gå op til bardisken".

Pris: 4000 Korint.

Borgerbrev: 20 Korint pr. borger.

4. Fyrste/Fyrstinde

Adelsfordel: "Alle har hilsepligt i forhold til Fyrsten/Fyrstinden og dem som ikke hilser, må han/hun straffe i form af en offentlig undskyldning, et bestemt ord som "Fy!" eller et mindre slag over fingrene (gerne kun med handsken). Fyrsten/Fyrstinden skal fremvise sit adelsbrev og dermed bekræfte sin adelstitel, før en sådan "henvisning til almindelig høflighed overfor socialt overlegne individer" kan udføres".

Pris: 5000 Korint.

Borgerbrev: 25 Korint pr. borger.

Det med småt: Adelsfolk er spillere som alle andre. Omend de har nogle spilmæssige fordele er der absolut ingen krav om, at du som medspiller skal overholde disse. Du må gerne udfordre og stille dig op imod en adelsperson med de tilhørende konsekvenser der normalt vil være i rollespillet.

Krofolkene bør gøre deres bedste for at servicere en adelig, men ofte kan kunder, travlhed og den enkeltes personlighed stå i vejen. Så hvis du som adelig ikke føler, at krofolkene lever op til deres pligt, så få noget sjovt rollespil ud af situationen. Vift med dit adelsbrev, klag til kroens ejer, brok dig i Lad Vide eller send et brev til Lensherren hvis du vil trøstes.

Fratrædelse

Det er på hvert tidspunkt muligt at fratræde fra en adelstitel, for at lade andre kræfter og karaktere træde til, eller simpelthen bare for at lade karakteren få ro fra byrden af at være adelig.

Dette skal gøres oppe ved GM-gården ved Lad Vide.

For hvert niveau af adelstitel, som er købt, bliver der udleveret 500 korint.

SÅDAN LAVER DU DIN KARAKTER

Når du ankommer til LV første gang, så vil arrangørerne sidde klar til at hjælpe dig med at lave en karakter, som herefter oprettes i vores database og printes ud til dig.

Som deltager i LV får du et armbånd på, som skal bæres under hele arrangementet. Vi sætter stor pris på de spillere, som vælger/har mulighed for at bære dette året rundt. Dette honorerer vi med en lille in-game "æresgave" som vil være forskellig fra LV til LV.

Vi har forståelse for, at mange på grund af arbejde eller andre omstændigheder bliver nødsaget til, at tage armbåndet af. Derfor er "gaven" ikke noget der vil have den store effekt på spillet, men mere en anerkendelse af den reklame som bæreren af armbåndet trods alt giver LV.

Evnepoint (EP)

Evnepoint er et udtryk for den erfaring og læring som din karakter tilegner sig i løbet af spillet. Efterhånden som du får flere evner, bliver læringen også mere omkostningsfuld. Derfor starter du med at få EP gratis og skal senere betale for dem. I og med at du bliver bedre til dine evner får du også en indkomst, som kan bruges til at betale for evnerne senere hen. Vi har indført denne regel for at skabe en bedre balance mellem nye og gamle karakterer.

En ny karakter starter med 15 **Evne Points (EP)** og får spilpenge svarende til 150 Korint. Disse EP er et fast beløb og du kan ikke få flere i dit første LV.

Tilbagevendende karakterer deles op i 3 grupper baseret på hvor mange EP den pågældende karakter har i alt og prisen på EP justeres efterfølgende. **Man kan aldrig få/købe mere end 5 EP pr LV.**

De tre grupper, baseret på samlede EP for den enkelte karakter, er:

- Novice: 15-30 EP = Karakteren får 5 EP GRATIS til hvert LV og man kan **ikke** tilkøbe flere.
- Erfaren: 35-90 EP = Hvert EP koster 50 Korint (max. 5 EP).
- Veteran: 91 -? EP = Hvert EP koster 100 Korint (max. 5 EP).

Eksempel: Hvis din karakter allerede har 20 EP, så vil du til næste LV få 5 EP gratis. Du kan ikke få flere EP i dette LV. Hvis din karakter allerede har 50 EP, så skal du betale 50 Korint for hvert EP. Du kan maksimalt købe 5 EP (250 Korint i alt). Hvis din karakter allerede har 95 EP, så skal du betale 100 Korint for hvert EP. Du kan maksimalt købe 5 EP (500 Korint i alt).

Du må gerne skifte karakter under spillet, men hver karakter tæller separat i forhold til EP og korint.

Ved spillets ophør (kaldet spilstop), om søndagen, afleverer du dit karakterskema ved den såkaldte "udtjekning", sådan at den udvikling din karakter har opnået bliver registreret og gjort klar til næste spilgang.

Vigtigt: Du skal **ALTID** have dit karakterskema på dig i spillet og skal kunne fremvise det, hvis du bliver bedt om det. Hvis du mister dit karakterskema eller det bliver så slidt, at det ikke er til at læse

vil det selvfølgelig være muligt, at gå op på arrangør-gården og få skemaet udskiftet. Husk at tage de sørgelige rester af dit gamle karakterskema med, så vi kan overføre eventuelle ændringer.

Hvis din karakter dør skal du gå op til arrangør-gården og lave en ny karakter.

SÅDAN LÆRER DU EVNER OG ØGER DERES NIVEAU

Når du har nok EP får du mulighed for at stige til næste niveau i en given evne. Ønsker du dette, skal du besøge en Mester. På bestemte tidspunkter af dagen (du kan se tidspunkterne på plakater i spilområdet) kan du finde dem på Markedspladsen hvor de har deres eget hus.

Hver Mester bestyrer et bestemt område og varetager evnerne inden for disse områder, samt sørger for at du får udleveret sedler, opskrifter og formularer der passer til dine evner, hvis disse kræves. Så skal du bruge, købe eller stige i en given evne, skal du henvende dig til den tilhørende Mester og **ikke** en GM i arrangør-gården.

En Mester kan ofte have meget travlt. Derfor kan du opleve at en lærling hjælper den pågældende mester. Du kan heller ikke forvente, at en Mester har tid eller mulighed for at hjælpe dig udenfor de faste tidspunkter. Ønsker du selv at blive lærling, så spørg en Mester om dette er muligt. Lærlinge tjener in-game penge for deres arbejde og har selv mulighed for, at blive Mester og dermed en del af LVs Frivillige.

Herunder kan du se en liste over hvilke Mestre der bestyrer hvilke områder. Nogle områder har mere end en Mester:

Alkymimesteren: Alkymieevner.

Bibliotekaren: Kampeevner, Kriminelle evner og Udødsevner.

Handelsmesteren: Handelsevner.

Lægemesteren: Lægeevner.

Magimesteren: Magieevner.

Ritualmesteren: Denne person er en særlig type Mester. Du skal købe og opgradere evnen "Ritualmagi" hos Magimesteren. Ritualmesteren bruges kun til at overvåge og hjælpe dig med at udføre ritualer.

Smedemesteren: Smedeevner.

Trosmesteren: Denne person er en særlig type Mester, som både opgraderer dine trosevner, men også hjælper med udførelsen af ceremonier som en slags ritualmester.

SÅDAN TJEKKER DU DIN KARAKTER UD NÅR LV ER SLUT

Når LV er overstået er det vigtigt, at du husker at aflevere din karakter ved den såkaldte “udtjekning” som foregår **foran** arrangør-gården. Hvis du ikke selv har mulighed for at tjekke din karakter ud efter spilstop, må du gerne få en ven til at gøre det for dig. Du kan derudover tjekke ud når som helst i arrangør-gårdens åbningstid. I mellem hvert LV, opdaterer vi alle karakterer der er tjekket ud og giver dig et nyt opdateret skema ved starten af det næste LV.

Bemærk: Hvis du **ikke** tjekker din karakter ud, vil du til næste LV spille videre fra den sidst opdaterede udgave af din karakter!

Dette betyder også, at de EP du optjente ved sidste LV **ikke** er gældende, hvis du ikke har tjekket ud!

Når du tjekker din karakter ud skal du aflevere: **spilpenge, artefakter, Drikkekort, badepoletter, ét Borgerbrev og plot-genstande**. Disse vil blive noteret på dit karakterskema (med undtagelse af Borgerbrevet) og udleveret når du tjekker ind igen til næstkommende LV.

Komponenter, smedeting, forbindinger og eliksirer vil ikke blive tjekket ud. Du kan dog gemme dem til næste LV hvis du selv opbevarer dem!

Bemærk: Alkymistbrygge, afrevne blodkort og kampformularsedler virker kun under det pågældende LV og kan derfor hverken tjekkes ud eller gemmes til næste LV.

Ved “udtjekning” kan du vælge at sælge dine komponenter for **1 Korint** pr. komponent uanset type.

PENGE OG KOMPONENTER

I LV hedder møntfoden “Korint”. Vores penge er lavet af ægte metal og er indgraveret med hver deres citat.

Der er tre typer af mønter:

- ”Kobber” (værdi 1 Korint).
- ”Sølv” (værdi 10 Korint)
- ”Guld” (værdi 100 Korint)

Alle karakterer starter med 150 Korint, som man får når man laver en ny karakter. Hvis du allerede har en karakter og denne er så uheldig at dø, vil du enten arve fra din tidligere karakter eller blive kompenseret med et beløb op til 200 Korint. Husk, du kan kun arve det, der er i en kiste eller på anden måde ingame aflåste beholder, hvilket betyder at du arver nøglen til kisten. Alle genstande du har på dig, mister du også selvom de ikke bliver stjålet.

Udover Korint vil der også være en masse komponenter der kan handles med. Det er handelsfolk som har evnerne til at skaffe disse. Komponenterne bruges til en masse forskellige opskrifter, som både alkymister, smede, læger og magikere skal bruge i deres daglige virke. Prisen pr. komponent varierer efter udbud og efterspørgelse, og man kan evt. spørger på markedspladsen, hvad komponenter går for.

Smede kan som de eneste fremstille “Smedekomponenter”, som er nogle unikke komponenter som skabes ved at sammensmelte to almindelige komponenter. Der findes flere forskellige typer. Smedekomponenter.

Til LV kan du også støde på de såkaldte “legendariske komponenter”, som består af Iskrystaller, Lynkvarts og Enhjørningehorn. Disse komponenter er meget sjældne og deres magiske omskiftelige natur, gør at deres egenskaber kan ændre sig fra LV til LV. Nogle gange er deres anvendelsesmuligheder meget tydelige og andre gange skal man undersøge dem nærmere for at afsløre deres hemmeligheder. De legendariske komponenter blandes tilfældigt sammen med alle de almindelige komponenter, sådan at der ved hver udlevering er en chance for at finde dem. Legendariske komponenter har som udgangspunkt ikke en værdi; det er op til den enkelte spiller at afgøre hvad de er værd.

På karakterskemaet er der, sammen med handelsevnerne, afmærket nogle dage med afkrydsningsfelter. Afkrydsningsfelterne symbolisere hvor mange gange du kan få udleveret komponenter i løbet af et LV på Markedspladsen. For hver gang du har købt en ”handelsevne” kan du få komponenter udleveret ved at opsøge handelsmesteren på Markedspladsen, og få afkrydset det tilsvarende felt. Hvis du misser en tid, vil du næste gang du kommer hen til handelsmesteren, kunne indløse de komponenter du ikke fik ved sidste udlevering. Du kan kun få udleveret for 1 misset udlevering, så misser du 2, går den ene tabt. Man kan ikke få udleveret for tidligere LV’er.

Med evnen “Lommetyveri” kan du frarøves dine Korint, komponenter, legendariske komponenter, smedekomponenter og alkymisedler. Hvis en tyv placerer en klemme på dig, skal du gå hen til Lad Vide, hvor du skal putte udbyttet i en mulepose som har samme nummer som klemmen.

En klemme giver **en** af følgende :

- 20 Korint
- 2 Komponenter
- 10 Korint og 1 komponent
- 1 smedekomponent
- 1 alkymiseddel

Mestertyveklemmer giver det dobbelte.

Sørg eventuelt at opbevare dine værdigenstande i en kiste (og beskyt denne med en lås og fælde) eller køb et “Futteral” hos smeden for at beskytte dine komponenter.

Hvis du ikke har Korint eller komponenter på dig, kan disse naturligvis ikke stjæles, men vi beder dig venligst om at aflevere klemmen i muleposen alligevel.

Ny karakter uden karakter drab

Hvis du under et LV ikke ønsker at spille din karakter, kan du altid gå op til arrangør-gården og lave en ny karakter. Din nye karakter vil få et antal EP svarende til halvdelen af den levende karakters

brugte EP, men mindst 15 EP. Du bør have nogle gode argumenter for, hvorfor din nye karakter skal overtage din gamles ejendele. Du kan ikke overføre EP fra en karakter til en anden.

ARTEFAKTER, RELIKVIER OG PLOT-GENSTANDE

I LV findes der en lang række af magiske genstande, som kaldes artefakter, relikvier eller plot-genstande.

Artefakter

Artefakter er de mest udbredte og findes i mange forskellige former.

Artefakter er mystiske, til tider mytiske, genstande som på den ene eller anden måde er beriget med magisk kraft. De er tiltænkt, som elementer der bidrager med eventyr, følelse af magt og afmagt, historier og relation til specifikke begivenheder i Skovpassets historie.

De fleste af dem kan genkendes i Skovpasset på deres magiske udstråling. Denne udstråling er i spillet symboliseret ved et såkaldt artefaktkort - en lille lamineret seddel med spilleregler som er påmonteret genstanden.

Man skal være i besiddelse af artefaktet for at kunne læse artefaktkortet. Det betyder at man ikke må læse kortet medmindre man er bæreren af artefaktet. "Bæreren" betyder den person som holder genstanden i sine hænder eller bærer artefaktet på sin person.

Artefakter skal bæres synligt, medmindre der står andet på kortet.

Artefakter kan stjæles.

Artefakter har ofte en negativ effekt som opvejer deres positive effekt i kraft.

Artefakter har særlige egenskaber som ikke ellers findes i spillereglerne. Det betyder at du kan påhæfte en spilleregul som ellers ikke findes, til artefaktet. Artefakter kan ikke indeholde evner fra de almindelige spilleregler uden at de er modificeret.

Om at skabe et artefakt:

- En smed kan i samarbejde med en ritualmagiker skabe et artefakt.
(Læs mere under Smedeevner i regelsættet Erhvervsevner
Deres sammenlagte evne-niveauer vil påvirke succesraten for at skabelsen lykkedes.
Arrangørgården kan variere, hvor svært det bliver at skabe artefakter efter hemmelige omstændigheder.
- Bestemte situationer som har noget med plottet at gøre, kan skabe et artefakt.
- Hvis man ønsker at skabe et artefakt, skal man skabe en kortfattet historie omkring den genstand som man ønsker at gøre magisk.
- Man skal finde på den magiske effekt. Effekten skal formuleres, på skrift, klart og tydeligt så den ikke kan misforstås, ej heller udnytter huller i reglerne. En konsekvens af en uklar formulering er, at artefaktet muligvis ikke kan blive skabt eller at arrangørerne ændrer ordlyden på effekten.
- Effekten må ikke være i karambolage med spillets design. F.eks. kan man ikke lave et artefakt som gør at man må få udleveret komponenter uden for markedspladsens åbningstid.
- Man skal selv medbringe genstanden som man ønsker at gøre til artefakt og den vil blive en del af LV-Live og blive opbevaret af LV-Live imellem spil.

- Historien og den ønskede effekt indleveres sammen med artefaktet på arrangørgården i den åbningstid som findes i deltagerbrevet eller opslået ved arrangørgården. Derefter vil man kunne hente sit artefakt (med artefaktkort) til aftalt tid.
- Artefakter vil i arrangørgården blive vurderet. Hvis det bryder med spildesignet eller er for fjollede, vil de med høj sandsynlighed blive afvist. Artefakter som er kreative, unikke og spændende, vil i høj grad blive godkendt.
- Artefakter som kan benyttes et bestemt antal gange om dagen, nulstiller ved midnat.

I det tilfælde at et artefakt kun kan bruges et begrænset antal gange om dagen, er denne regel kun omfattet karakteren som bruger artefaktet. Dette betyder, at hvis en ny karakter bruger artefaktet, så vil vedkommende også kunne bruge artefaktet det samme antal gange. Antallet af gange artefaktet kan bruges afhænger derfor **af personen der bruger det**, så hvis du allerede har brugt det givne artefakt, så tæller alle antal af gange du har brugt det for hele dagen, også selvom du giver det til en anden spiller og får det tilbage igen senere samme dag. Artefakter kan blive genopladt ved et relikvie én gang pr. dag.

Bemærk: Vær opmærksom på, at idet du laver et artefakt, så ændrer genstanden sig fra at være en **personlig ejendel der ikke må stjæles** til, at være en **in-game genstand der godt må stjæles**. Hvis artefaktet bliver brugt af en anden spiller, kan vi ikke vide i hvilken tilstand din genstand bliver leveret tilbage eller om den forsvinder. LV kan derfor ikke beskytte imod eller garantere at dit artefakt ikke går i stykker. Det er derfor vigtigt, at du ikke vælger en genstand som er værdifuld eller har stor affektionsværdi for dig. LV giver ikke erstatning og du medbringer derfor genstanden på eget ansvar.

Spillerne får som udgangspunkt ikke genstanden tilbage, og kan heller ikke forvente dette. Genstanden er foræret til spillet, da artefakten skal udleveres igen næste gang til spilleren, der ejer den.

Relikvier

Relikvier tilhører altid en specifik religion og angiver det hellige sted for religionen. Relikvier kan **ikke** stjæles og kan kun flyttes gennem ritualer!

Plot-genstande

Plot-genstande er ting som har effekter der har tilknytning til plots lavet af arrangørerne.

Plot-genstande skal bæres synligt for andre spiller og kan stjæles.

Plot-genstande, som har et generelt begrænset antal gange de kan bruges, tælles på tværs af alle karakterer, der anvender dem.

Eksempel : Morten og Søren har fundet en plot-genstand, som kun kan bruges en gang pr. lv. Morten bruger plot-genstanden og giver den til Søren - Søren kan ikke bruge plot-genstanden, da den allerede er blevet brugt til dette scenarie.

DØRE OG PORTE

Teltet du bor i er magisk, hvilket betyder at du ikke kan snige dig under teltdugen og **kun** kan gå ind og ud af et teltet gennem indgangen. Indgangen kan lukkes og påmonteres en in-game lås der forhindrer indgang og udgang af teltet. Låse kan erhverves hos en smed. Hver lås har en unik kode som passer til en tilhørende nøgle, som også bærer denne unikke kode. Hvis du hænger låsen på indgangen til dit telt er der ingen, så længe teltet er lukket, der kan gå derind, medmindre de har en nøgle der **specifikt** passer til låsen eller har en evne der kan dirke låsen op. Låsen har ingen effekt hvis indgangen står åben. Der må kun sidde **1 smedelås** og/eller **1 magisk lås** på en teltåbning. Du må gerne påføre klokker på dit telt mod uønskede gæster.

Låse kan gøres magiske ved hjælp af en formular fra teknomagi. Denne magiske lås, kan kun åbnes ved hjælp af magi eller en meget dygtig indbrudstyv. En lås kan **både** have en fysisk komponent **og** en magisk komponent, der skal åbnes separat.

Bemærk: Du kan ikke bryde en dør ned med en lås på eller sagt på en anden måde: Låste døre kan ikke åbnes på andre måder end beskrevet ovenfor.

De samme regler gælder også for porte. Hvis du har bygget en stor lejr med en mur omkring og en port, kan alle frit gå ind og ud af porten, så længe der ikke er monteret en in-game lås på porten. En port med en lås kan ikke brydes ned, men en kanon kan med 3 skud ødelægge den. Kanoner kan ikke bruges mod telte.

Bemærk: Af sikkerhedshensyn må du ikke forskanse eller blokere en port på nogen måde der gør, at den ikke kan åbnes off-game i nødsituationer.

MØBLER OG KISTER

In-game møbler er private ejendele. Derfor må du ikke fjerne dem. Vi vil dog godt tillade at du flytter rundt på dem i den givne lejr eller telt, så længe du passer på dem.

Kister er i princippet også private ejendele, selvom der sidder en LV-lås på dem. Du må gerne åbne en kiste, men du må på **ingen måde** flytte eller fjerne den fra det sted hvor den står. Kister kan **ikke** slås i stykker!

Hvis der sidder en ægte hængelås på en kiste eller den er låst med en rigtig nøgle, betyder det at den kun indeholder off-game ting og derfor må du **ikke** forsøge at åbne den. Sidder der en LV-lås af papir, indeholder den kun in-game ting og derfor må gerne åbne den. Der må kun sidde **1 smedelås** og **1 magisk lås** på en kiste.

Bemærk: Plot-genstande må **aldrig** gemmes i en kiste, da plottet risikerer at blive ødelagt.

TYVERI FRA STEDER OG LIG

Alle karakterer kan stjæle ting og Korint **fra steder** som **in-game** telte, borde, hylder eller andre lignende områder, hvor de **ikke** bæres eller holdes af en person.

Du må også stjæle fra døende, blødende eller døde karakterer. I dette tilfælde kan du stjæle alle tingene fra ovenstående liste. Når du vil stjæle i en af disse situationer skal du gennemsøge den døende eller dræbte karakter rigtigt. Det er dog vigtigt at du respekterer den døende eller dræbte spiller og ikke kommer til at røre dem steder de vil kunne blive stødt over eller krænke deres blufærdighed. Spørg hellere om hjælp fra offeret, i stedet for bare at lede efter tingene selv.

Bemærk: In-game genstande af enhver art må **IKKE** gemmes under dit tøj men skal opbevares synligt eller i en pung/taske! Din sovepose betragtes også som "tøj" og derfor må du ikke gemme in-game genstande der hvor du sover i din lejr. Du må desuden **ikke** sove med dine pengepunge på din person.

Hvis du skal stjæle fra en person som ikke er døende eller død, kræver det evnen "Lommetyveri". Du kan ikke udføre lommetyveri mod en person der sover i sin lejr, da vedkommende ikke må sove med sine pengepunge på sig.

KAMPREGLER

I LV udfører vi ikke våben- eller rustningstjek, da vi går ud fra at du selv er fornuftig nok til, at vurdere om dit våben er egnet til at kunne bruges i kamp eller ej. Dette gælder dog ikke hjemmelavede våben, som du af sikkerhedsmæssige årsager, skal have godkendt i arrangør-gården før brug.

Slå ikke så hårdt at din modspiller får ondt. Hvis der sker ulykker i kampens hede så sig det højt og tal med hinanden om situationen. Det forventes desuden at du overholder følgende regler:

- **Det er ikke tilladt bevidst at slå i hovedet eller i skridtet.** Hvis det sker, så trød lidt tilbage og lad din uheldige modstander komme til hæfterne igen inden I fortsætter kampen. Du får ikke skade hvis du bliver ramt i disse regioner.
- **Det er ikke tilladt at stikke med våben, med undtagelse af visse spyd..**
- **Du må ikke holde fysisk fast i din modstander.** Dette gælder også vedkommendes våben, skjolde og andre genstande.
- **Du må ikke skubbe eller løfte din modstander.** Du må ikke bruge din egen krop som et "våben" til fysisk at påvirke din modstander.
- **Du må ikke bruge dit skjold som våben.** Skjolde må kun bruges til at parere våben og pile med, hvilket betyder, at du ikke bruge dem til at slå eller skubbe med.
- **Du skal slå eller stikke ordentligt med dit våben.** Vær opmærksom på om dit våben er designet til at stikke med før du bruger det sådan. Små "dask" tæller ikke som et slag.

RUSTNING (RP)

Hvis du bærer en rustning, kan du ignorere slag fra din modstander. Antallet af gange du kan ignorere et slag i kamp, kaldes rustningspoint (RP). Hver gang du ignorerer et slag, reduceres antallet af rustningspoint og dermed resterende antal af gange du kan ignorere modstanderens angreb.

Du kan ignorere slag fra nærkampsvåben og kastevåben svarende til antallet af dine rustningspoint. Du er **ikke beskyttet** imod pile og kugler (sortkrudtsvåben) som begge går igennem din rustning og trækkes direkte fra dine livspoint. Disse reducerer dermed ikke antallet af dine rustningspoint.

Magiske skadekugler reducerer direkte dine rustningspoint med deres skade og giver først derefter skade til dine livspoint. Hvis der er skade til overs efter, at de er fratrasket dine rustningspoint, bliver de resterende fratrasket dine livspoint. Skjolde beskytter ikke mod magiske skadekugler.

Kanoner fjerner alle livspoint, ignorer rustning og alle former for magiske beskyttelse.

Bemærk: Det er ligegyldigt om du bliver ramt direkte på din rustning eller et sted uden rustning, så vil dine rustningspoint beskytte dig!

Antallet af rustningspoint bestemmes ud fra hvilken type, af rustning du bærer på din brystkasse. Herefter tages der også hensyn til om du har rustning på arme og ben. Hårde metalhjelme beskytter dig mod evnen “Bonk” og giver ikke rustningspoint.

Typen af rustning på din brystkasse vil give dig mellem 0 og 3 rustningspoint.

Rustning på arme og ben skal dække halvdelen af den pågældende legemsdel. Armskinner og benskinner vil blive betragtet som rustning. Hvis du bærer rustning på **begge** arme, **uanset type**, får du +1 ekstra RP, hvis enten dine overarme, underarme eller begge arme er dækket.

Bærer du rustning på **begge** ben, **uanset type**, får du +1 ekstra RP, hvis enten dine lår, skinneben eller begge ben er dækket.

Dette betyder at du kan maksimalt få +1 for rustning på armene og +1 for rustning på benene, hvis rustningen lever op til kravene herover.

Eksempel: Du bærer en slagkofte på brystkassen (1 RP) og skælpanser på begge arme (1 RP) og derfor vil dine samlede rustningspoint være 2. Hvis du f.eks. bærer en fuld pladerustning på både brystkasse (3 RP), arme (1 RP) og ben (1RP), så vil dine samlede rustningspoint være 5, hvilket betyder at du kan ignorere ialt 5 slag før du mister livspoint afskade.

Bemærk: Kampevnen “Udholdenhed” og formularer indenfor naturmagi kan give bonusser til dine rustningspoint.

Beskyttelse i forhold til rustningspoint (RP) på brystkassen

Max RP	Type / Materiale/ Beskrivelse
0	Tøj, tyndt læder (0-1 mm), tynd pels blødt skind, plastik-rustninger.
1	Slagkoffer, almindeligt læder (0-2 mm), tyk pels.
2	Tykt læder (3+ mm), ringbrynje.
3	Pladerustning, skælpanser.

Reparation af rustninger

Når du har rustning på og kommer i kamp, bliver din rustning selvfølgelig slemt medtaget og skal repareres bagefter. Vi er dog bevidste om, at dette kan være til mere gene end gavn. Din rustning vil derfor “reparere” sig selv fuldt ud, når kampen eller scenen er forbi. Dette kan kun ske **mellem** scener og udenfor kamp. Da vi har lempet denne regel for at forenkle spillet, håber vi at du vil udvise sund fornuft og situationsfornemmelse i forhold til hvornår din rustning er repareret eller ej.

VÅBEN

Vi ved, at det kan være svært at mærke slag eller skud i plade rustning, så vi håber på fælles forståelse.

Beklædning kan ikke bruges til aktivt at parere slag eller skud.

I LV vurderer vi evnerne efter våbenstørrelse, som du kan se på følgende tabel:

Våbentabel

Betegnelse	Skade	Mål/Bemærkninger
Korte våben	1	5 – 50 cm. Korte våben som daggerter, knive osv.
Et-håndsvåben	1	50 – 110 cm. Almindelige sværd, økser osv. der bruges i en hånd.
To-håndsvåben	1	110 cm og op. Skal bruges med to hænder. Inkluderer spyd og stave.
Kastevåben	1	5 - 50 cm. Må ikke indeholde en kerne.
Buer og Armbrøste	2	Må ikke trække mere end 30 pund. Ignorere rustning og giver direkte skade til Livspoint
Sortkrudtsvåben	2	Laves af en Nerf-gun eller et hjemmelavet våben med en indbygget Nerf-gun pumpe. Skal lades mellem hvert skud. Ignorere rustning og skjolde, og giver direkte skade til Livspoint
Magikugler	3+	Ignorere Skjolde, Se Magiregler for yderligere

Alle våben skal være håndholdte.

Der findes 2 typer sortkrudtsvåben, og de kan ikke kombineres,

-“Nerf-våben”, som skyder med nerfdarts og giver skade.

-“Flintelåsvåben”, som ikke giver fysisk skade.

Flintelåsvåben tildeler målet en desorienteret effekt i stedet. Flintelåsvåben **skal** skyde med hundepropper eller knaldhætter og skal kunne høres. Kommer der ikke et “bang”, så virker våbnet ikke. Når man skyder med et flintelåsvåben, peger man på sin modstander og sikrer øjenkontakt, sådan at modstanderen ved, at man skyder på vedkommende. Man kan kun ramme en modstander pr. skud.

Idet våbnet affyres skal målet dreje hurtigt om på hælen omkring kroppens egen akse (lave en piruette), hvilket ofte skaber en let forvirring og desorienteret effekt. Vedkommende skal holde våben og skjolde tæt på kroppen og kan ikke bruge sine evner når piruetten udføres. Hvis modstandere rammes under denne manøvre, tæller slagene ikke. Herefter kan modstanderen kæmpe som normalt.

Generelt skal krudtvåben have et ”gammeldags udseende” for at kunne blive godkendt. Du finder ofte inspiration til disse i piratfilm og andre film og billeder fra denne historiske periode. Krudtvåben spænder vidt, men kort fortalt må de ikke ligne en moderne pistol, revolver eller riffel. Steam Punk våben kan også godkendes hvis de lever op til sidstnævnte krav.

Du må gerne bruge hjemmelavede våben, men af æstetiske årsager tillader vi ikke "gaffa-våben" og våben som ikke har en naturlig form, som f.eks. runde sværd. Som nævnt tidligere, skal du lige forbi arrangør-gården til et hurtigt våben-tjek hvis du bruger hjemmelavede våben, så vi kan sikre at de er sikkerhedsmæssigt forsvarlige.

Der er visse våben, der af sikkerhedsmæssige årsager, er ulovligt at bruge i kamp til LV:

- Kløer og lignende "våben" der er en del af din hånd og/eller underarm.
- Piske i alle størrelser.
- Morgenstjerner/Plejler og andre våben, der er udstyret med snor, kæde eller andre typer af fleksible led, hvor længden på leddet overskrider 25 cm.
- Våben som er meget slidte eller i stykker.
- "Flash cotton" og lignende i sortkrudsvåben er forbudt, da det strider imod den danske våbenlovgivning .

Disse våben vil desværre ikke blive godkendt, da det er vores erfaring, at der er for stor risiko for at enten du eller den du kæmper med, kommer unødigt til skade. Du er dog meget velkommen til at have dem med som en del af dit kostume, så længe du ikke slås med dem.

LIVSPPOINT (LP)

Alle karakterer i LV starter med 3 Livspoint (LP). Disse er såkaldte "flydende" livspoint, hvilket betyder, at ligegyldigt hvor du bliver ramt på kroppen (dog ikke i hovedet eller skridtet), tager du skade på dine samlede livspoint, selv om du kun rammes ét sted på kroppen. Vi forklarer dette med, at du bliver mere og mere udmattet i takt med at du får flere og dybere sår og derved mister en masse blod.

Skadeoversigt :

- Kastevåben, kortvåben, enhånds og 2 håndsvåben : 1 skade
- Pile og nerfskud : 2 i skade
- Magiske skadeskuger : 3 eller 5 i skade
- Kanonkugle : Fjerner alle LP.

Alle våben kan undviges, og giver kun skade hvis de rammer dig eller din påklædning, dog kan det være svært med fuld plade, at mærke om noget rammer dig på ryggen, eller om sværdet ramte dig eller din blafrende kappe.

Derudover er der mange andre måder, hvorpå du kan påføres skade; både gennem evner, alkymibrygge og magiske formularer. Skaden fra disse vil variere men den person som påfører skaden vil også have et ansvar for at fortælle dig hvor meget, så der burde ikke opstå tvivl.

Hvis du på et tidspunkt får så meget skade, at du ikke har flere LP tilbage (du kan aldrig gå under 0 LP), vil din karakter **ikke dø**, men i stedet blive ukampdygtig og hjælpeløs. Du er stadig ved bevidsthed, men vil ikke være i stand til at gøre noget som helst andet end at halte, kravle eller krybe væk fra kamppladsen og kan ikke påvirke resten af scenen eller kampen.

Hvis en anden spiller herefter bevidst gennem handling, giver dig ekstra skade eller eksempelvis skærer halsen over på din karakter, bliver din karakter døende og derfor bevidstløs.

For at du kan få dine livspoint tilbage skal du helbredes af en person, som har evnerne eller formularerne til det. Du kan **ikke** helbrede skade naturligt af dig selv!

Bemærk: Så længe du er på 0 (nul) livspoint er du ukampdygtig og er ikke i stand til at bruge dine evner eller foretage dig fysiske ting ud over at gå og tale. Du kan heller ikke bruge artefakter, relikvier og plot-genstande. Kort og godt kan du nærmest ingenting!

Når du er på 0 livspoint, er du som sagt **ikke** død. LV har særlige regler, når det gælder drab på karakterer. (Se Karakterdrab i LV)

Du kan i spillet i alt opnå max. 10 Livspoint.

Livsstatus

Oversigt over "livsstatus" i LV:

- **Ingen skade** = Du har det fint og kan bruge evner og formularer.
- **0 LP** = Du er så skadet, at du svæver mellem liv og død, og skal blive liggende til kamp eller andet rollespil, enten er overstået eller flyttet væk, før man bevæger sig videre. Du skal agere fysisk svag, kan kun halte, kravle, eller krybe og kan ikke tale, bruge dine evner eller formularer.
- **Karakter Drab** = Du er på 0 LP og der er sagt karakter drab til dig.
Du skal blive liggende 15 min og det er i den tid man kan reddes, ved genoplivning, hvis dette er muligt. Rejser man sig inden de 15 min, kan man ikke reddes, og man går off-game direkte til Arrangør Gården.

Blod og Blodkort (BK)

Blod er noget som enhver **levende** race besidder - Udøde har ikke blod eller blodkort.

Til LV er blodet som flyder i dine karakters åre, symboliseret med blodkort på dit karakterskema.

Blod kan bruges til mange forskellige ting til LV, heriblandt magi og ritualer, men er også den eneste føde for vampyre.

Hvert karakterskema har 2 blodkort, når det bliver udleveret ved starten af et LV og regenerere til 2 blodkort mellem hvert LV.

Tilføjelse eller fjernelse af blodkort fra et karakterskema kan kun gøres gennem evner.

Det er ikke muligt at tilføje mere end 2 blodkort til en karakter på nuværende tidspunkt.

Alt blod man ønsker at opbevare udover de to, som kan være i karakteren/karakterskemaet, skal opbevares i flasker eller lignende beholdere, som tydeliggøre deres indhold.

Skal blodkort kunne bruges i ritualer eller til at videreføre fra karakter til karakter, og den samlede væske, som symbolisere et blodkort, skal være minimum 200 ml.

Blodkort i beholdere, holder kun det LV, som blodet er blevet tappet.

Fjernes et blod fra en karakter, skal der rives et blodkortud af karakterskemaet.

Tilføjes et blod til en karakter, som mangler et blodkort, skalblodkortet ligges ind sammen med karakterskemaet.

Mister man blodkort som ligger løs ved siden af sit karakterskema, tæller det stadig som at miste et blodkort.

Der kan printes et nyt karakterskema i GM-gården ved fremvisning af karakterskema og eventuelt løst liggende blodkort.

Når det sidste blodkort fjernes fra et karakterskema, **kan man ikke komme tilbage til bevidstheden igen før man har fået tilføjet et blodkort til sit skema.**

KARAKTERDRAB I LV

Til LV er det muligt at slå hinandens karakterer permanent ihjel. Så pas på med hvad du roder dig ud i.

Husk at karakterdrab er det sidste trin på en konfliktrappe og det er en fin afslutning på en konflikt at slå dem ned og lade dem kravle tilbage til deres lejre for at lukke deres sår og ære. Herefter så kan man tag et par trin ned af konfliktrappen og drikke en øl på kroen senere om aftenen.

Den spilmæssige konsekvens ved karakterdrab er, at offeret mister sin karakter og skal lave en ny.

Når man skal lave et karakterdrab

Før man begiver sig ud og laver et karakter drab, så skal man forbi Arrangørgården og forklare hvem, hvad og hvorfor man ønsker at begå karakter drab. Den siddende mester/arrangør vil så vurdere, om karakter drab er den sidste udvej for jeres konflikt.

Hvis karakteren du ønsker at karakterdræbe, allerede har udført et karakterdrab til dette scenarie, vil du automatisk få en godkendelse efter du har afgivet din begrundelse.

Når et karakterdrab er blevet godkendt, vil navnet på karakteren blive noteret på en tavle i arrangørgården, dog vil der ikke stå, hvem godkendelsen er givet til.

Hvis du ikke længere ønsker at karakterdræbe en karakter, kan du henvende dig, så navnet kan slettes. En godkendelse gælder kun til det pågældende LV-Live.

Et karakter drab **SKAL** tydeliggøres for offeret og alle der evt. kigger på..

For at begå "karakter drab" skal du tydeliggøre dette overfor din modstander ved at sige: "**karakter drab**". Dette er vigtigt!

Herefter skal **offeret** rive sit **egget** karakterskema over og beholde det overrevne karakterskema.

Det er et bevis på, at man er blevet karakterdræbt, er ved at forbløde, og har brug for hjælp til at overleve.

Du kan kun "karakterdræbe" en anden spiller, når en af følgende situationer opstår:

- Hvis din modstander har 0 (nul) livspoint.
- Hvis din modstander er i en position, hvor vedkommende ikke kan gøre modstand, f.eks. hvis karakteren er blevet slået bevidstløs, bundet, holdt nede, rollespiller at vedkommende sover eller er pacificeret på en anden måde.
- Hvis du har en speciel færdighed der kan karakterdræbe din modstander øjeblikkeligt, som evnen "Snigmord". Disse kan have særlige krav før karakterdrabet kan udføres.

- Hvis du fjerner det sidste blodkort fra din modstander.
- Hvis din krop bliver destrueret, skilt ad, brændt op eller lignende situationer.
- Udøde kan kun karakterdræbes, hvis deres krop bliver destrueret
- Vampyrer kræver særlige foranstaltninger for at blive karakterdræbt (se Vampyr Fordele under Raceevner).

Når du bliver karakterdræbt

Når **morderen** er færdig med at rollespille karakterdrabet, skal du tage dit karakterskema frem, og **river** det helt over på midten.

Du **skal beholde** dit overrevne karakterskema og det er **dit** ansvar at rive dit eget karakterskema over! Dette indikerer, at karakteren er blevet karakterdræbt og er ved at dø.

Du er nu ved at **FORBLØDE**.

At forbløde, er den tid efter man er blevet karakterdræbt, men endnu ikke er død.

Når du **forbløder**, må du ikke bevæge dig, tale eller kommunikere på andre måder, og er helt livløs.

Du **forbløder** i 15 minutter, hvorefter din karakter **dør**.

MAN SKAL BLIVER LIGGENDE 15 MIN, hvor man forbløder, **uanset** om man tror karakterdrabet er udført korrekt eller ej.

Når du forbløder, kan kun reddes hvis **andre** spillere agerer :

1. En anden spiller kan "slæber" din blødende krop hen til en læge.

Her må du gerne rejse dig op og gå med, mens du bliver holdt oppe af din redningsmand. Du må stadig ikke tale eller kommunikere med vedkommende, da du stadig forbløder!.

2. Så længe at de 15 minutter ikke er gået, er der stadig mulighed for, at din karakter kan blive genoplivet ved hjælp af læge evner, magi eller lignende.

3. Der kan eksistere andre former for magi, alkymi eller lignende, som kan få din karakter til at bevæge sig, selvom man er ved at forbløde eller ændre tiden man ligger og **forbløder**.

Rejser man sig op inden man er færdig med at forbløde, uden sammenhæng med et af ovenstående grundlag, accepterer man karakterdrabet fuldt ud, og ens karakter er hermed **død**.

Bemærk: Hvis du er blevet karakter dræbt og **ikke** har revet dit skema over, så er du **stadig karakter dræbt!**

Når du bliver genoplivet

Hvis en anden spiller/karakter, formår at genoplive din karakter, inden den dør, går I begge sammen op i Arrangør-gården

Her bliver der printet et nyt karakterskema til den karakterdræbte.

Karakterskemaet vil indeholde den samme mængde blodkort, som det afrevne karakterskema.

Du kan ikke huske, hvad der skete 30 min op til, at du blev karakterdræbt, ej heller hvem der udførte karakterdrabet eller hvordan.

Du får automatisk godkendt at karakterdræbe gerningsmanden, hvis nogen andre end dig ved, hvem gerningsmanden er.

Når du dør

Når din karakter er blevet karakterdræbt og de 15 min er gået, vil din karakter endelig være død.

Du må gerne blive liggende, hvis det af spilmæssige årsager giver mening eller i situationer hvor der rollespilles nær dit "lig" og det ville forstyrre, hvis du rejste dig op. Hvis intet af dette er tilfældet, skal du gå direkte op til arrangør-gården for at lave en ny karakter.

Når du går op til arrangør-gården, fordi du er død, skal du gøre dette off-game. Du må ikke kommunikere med andre og skal gå direkte til arrangør-gården, så din påvirkning på resten af spillet er så lille som muligt.

VIGTIGT!

- Når de 15 minutter er gået og du **ikke** er blevet genoplivet er din karakter definitivt død!
- Du skal nu lave en ny karakter der har et antal EP svarende til **halvdelen** af din sidste karakters total EP rundet op.
- Din nye karakter har altid minimum EP svarende til en førstegangs karakter.
- Du får ingen gratis ekstra EP til din nye karakter, hvis din afdøde karakter havde 15 ep totalt.
- Du mister **alle** Korint, komponenter, alkymibrygge, alkymisedler, låse, fælder, artefakter og plot-genstande **som du har på din person!** Hvis du har gemt nogle af disse ting i en kiste vil din nye karakter "**arve**" nøglen til kisten, men intet andet. Selvom du ikke bliver bestjålet, så vil du miste alle de ting som er på din person i det øjeblik du endeligt dør. At gemme værdigenstande i en kiste er den eneste måde du kan sikre dig, at du ikke mister alt hvad du ejer!

Eksempel : Din døde karakter havde allerede optjent 31 EP fra tidligere LV'er og havde 0 (nul) ubrugte EP. Din nye karakter har nu 16 EP ($31/2 = 15,5 \rightarrow$ Rundet op = 16 ep).

Bemærk: Vi nævner det lige igen. Du kan ikke huske, hvem der prøvede at slå dig ihjel eller hvordan du blev forsøgt dræbt! Dette er vigtigt!

Men blev jeg karakterdræbt ?

I nogle situationer kan der opstå forvirring om, du er død eller ej. De er heldigvis yderst sjældne. I disse situationer vil arrangører gerne fungere som sparringspartnere, men der skal solide argumenter til for at din karakter **ikke** er død.

Har man rejst sig, inden man er forblødt (tiden er løbet ud), har man allerede accepteret karakterdrabet, og ens karakter er død.

Et karakterskema som ikke er revet over er ikke en gyldig grund. Din karakters baggrund vil heller aldrig kunne bruges som argument, da ingen er udødelige i LV. Om ordet "karakterdrab" blev sagt korrekt eller lignende sætning var til at misforstå, vil hellere ikke være et gyldigt argument. Vi vil altid i disse sager invitere begge parter til en dialog om offeret blev dræbt eller ej.

Der findes også særlige situationer hvor din karakter er død uden mulighed for at genoplive den. Dette sker når karakterens krop på en eller anden måde er blevet destrueret.

Da der er en chance for at blive karakterdræbt, bør du huske at medbringe lidt ekstra tøj, så din nye karakter ikke helt ligner din gamle. Der er få karakterdrab i LV og med muligheden for at blive genoplivet er chancen for at miste sin karakter ikke så stor, som man kunne frygte.

Du kan risikere at Arrangørhuset er lukket for natten, når du skal have lavet en ny karakter, hvilket betyder at du først kan få lavet den næste morgen, når Arrangørhuset åbner igen. I mellemtiden bliver du desværre nødt til at forblive død og er mere en observatør til rollespillet end en aktiv deltager. Du bør derfor ikke bruge evner, kæmpe eller udføre handlinger som kan påvirke spillet. Du må stadig gerne tale og hygge dig med andre.

RELIGION

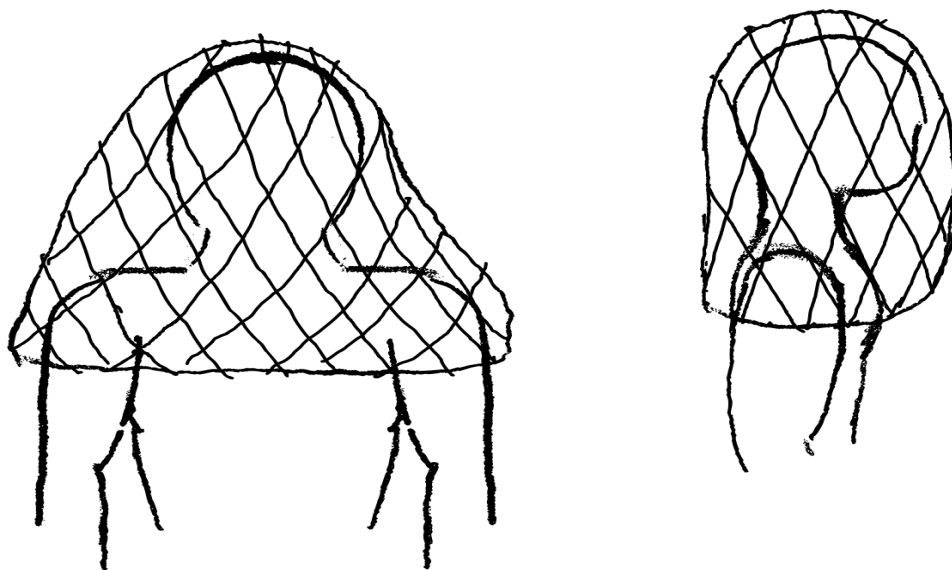
Religion i LV er ikke prædefineret fra arrangørernes side og er skabt af spillerne. Det skal dog tilføjes at LV har en prægning af både oldnordisk mytologi og fantasy genren (vi kalder det oldnordisk fantasy), hvilket betyder at oldnordiske guder og tegn har optrådt i spillet igennem årene. Dette hverken udelukker eller begrænser dit valg af religion eller tro. Kort og godt har du mulighed for, at skabe din helt egen tro og praktisere det der passer til din karakter. Men en religion er ikke meget uden tilbedere og det er antallet af disse, der er med til at definere hvor magtfuld din religion er. Hvis du skal lave din egen religion kræver det også, at du har evnen "Tro" på niveau 4, fordi du dermed bliver religionens overhoved.

I LV er ordet "troende" en generel betegnelse der omfatter alle de karakterer som har købt evnen "Tro". Begrebet "tilbedere" angiver de troende inden for en specifik religion.

Du kan læse meget mere om oprettelsen af en religion og hvilke krav og evner der skal bruges i den forbindelse under afsnittet "Trosevner".

Synlighed og tyl

Tyl skal dække hovedet og skuldrene både forfra og bagfra, og skal være det yderste lag påklædning.



Når tyl påføres

Tyl påføres med begge hænder, og anrettes som vist på tegningen ovenover.

Først når tylllet ligger hen over hovedet, er man i åndeverdenen eller usynlig eller lignende.

Derefter tilrettes tylllet, så det ligger som vist på billedet, før man gør andet.

Det er tilladt at sætte tylllet fast på sin kappe, jakke, hår eller lignende, men det skal altid dække, som vist.

Mens man har tyl på

Så længe tylllet ligger fast på hovedet, som vist, er man fortsat påvirket af det.

Det kan ske, at tylllet falder lidt ned pga. blæst eller grene, og det er tilladt at tilrette det, så længe det ikke er faldet af hovedet.

Er dit tyl faldet af hovedet, er du ikke længere påvirket af tylllet, og er nu ved at tage det af.

Når tyl skal af

Når tylllet skal af igen, når man skal ud af åndeverdenen eller ud af usynlighed, men der er dog forskel på de to.

- Skal man ud af åndeverdenen, skal begge hænder bruges, og man kan ikke have noget i hænderne (andet end tylllet), mens man tager det af.
- Skal man ud af usynlighed, kan dette gøres med en hånd, som heller ikke må holde andet end tylllet.

Når tylllet har forladt ens hoved, ER MAN SYNLIG og kan blive påvirket af verdenen.

Når tylllet er taget under ens bryst/armhuler, kan man interagere med verdenen, trække sværd, kaste magi, bruge evner og lignende.

Tyl Farver

Til LV bruger vi forskellige farver af tyl, til at identificere, hvad man er påvirket af, eller i hvilket plan man er.

Åndeverdenen - HVID tyl

Usynlighed - BLÅ tyl (Mulig ændring på vej)

Arrangører/Mestre/NPC'er - Rød Tyl

Hvordan kan man se tyl-bærer

Der kan være måder, gennem evner, formularer, alkymibrygge eller lignende, som tillader man kan se og/eller kommunikere med usynlige eller ånder fra den fysiske.

Dette symboliseres fra den fysiske verden, ved at karakteren som kan se dig:

- Lægger 2 fingre under et øje, for at kunne se usynlige eller ånder i åndeverdenen.
- Lægger 3 fingre under et øje, for at kunne se og kommunikere med usynlige eller ånder i åndeverdenen.

Arrangører/Mestre/NPC'ernes **tyl** er ikke påvirket af ovenstående!

Så en person, som er iført rødt tyl på hovedet, eksisterer ikke i spilverdenen.

Hvis det røde tyl er påført deres handled, kan man se dem efter gældende regler, men de kan have specielle evner alt efter scenariet, som evt. vil blive kommunikeret ud til briefing.

ÅNDEVERDENEN

Ånder er karakterer, der har krydset grænsen for den fysiske verden og er rejst ind i en anden dimension, åndeverden, ved hjælp af evner, magiske formularer eller lignende.

De døde har intet med åndeverdenen at gøre!

Man kan se og høre fra åndeverdenen ind i den fysiske verden, men ikke den anden vej rundt. Derfor skal alle den fysiske verden ignorere ånder fuldstændigt.

Der kan være undtagelser (se Synlighed og tyl - Hvordan kan man se tyl-bærer).

Når du rejser ind i åndeverdenen, omdannes din fysiske krop til en åndelig udgave, hvortil du trækker dig selv ind i åndeverdenen, hvilket reelt set gør dig til en ånd.

Dette vises ved, at du har et stykke tyl hen over dig. (Se Synlighed og Tyl)

Egen tyl skal medbringes, men der kan i spontane tilfælde lånes tyl i arrangør-gården, som leveres tilbage senest ved udtjek.

Du kan ikke komme i/ud af åndeverden :

- hvis du er døende, forbløder eller er død
- med ting eller genstande i hænderne (med undtagelse af et åndeverden-anker kort [se alkymi-bryg Åndeverden-Anker])
- medmindre der er gået et minut, siden du sidst skiftede dimension

Mens du er i ånde verdenen, kan du ikke :

- bruge evner eller kæmpe,
- holde genstande i hænderne. (med undtagelse af et ånde verden-anker kort [se alkymi-bryg Ånde verden-Anker])
- kommunikere eller rør ved karaktere i den fysiske verden (Se To-Vejs-kommunikation)
- Stå i vejen for nogen i den fysiske
- Bære mere end et tyl (Ånde verden-tylet)
- "Gå igennem" fysiske genstande, såsom døre, borde, teltduge osv.

I ånde verdenen kan du :

- Se, høre og lugte alt i den fysiske verden.
- Oprette To-Vejs-kommunikation med en anden karakter i den fysiske verden. (Se To-Vejs-kommunikation)
- Kommunikere med andre ånder gennem hvirken

I ånde verdenen skal du :

- Fortsat være påvirket af alle effekter fra formularer, alkymibrygge, velsignelser og lignende, som du er påvirket af i den fysiske verden **før** du rejste ind i ånde verdenen.

Bemærk: Det er ikke muligt at hive andre personer med ind i eller ud af ånde verdenen ved kun at holde fast i dem! Der skal kastes en formular eller lignende der gør dette.

Når du skal ud af ånde verdenen hiver du tyallet af.

Du vil dog være desorienteret og ustabil på benene i 1 minut efter du er kommet ind i den fysiske verden igen og du kan derfor ikke foretage snigmord eller lignende overraskelsesmomenter, fra ånde verdenen og ind i den fysiske verden.

To-Vejs-kommunikation

Som ånd kan du indlede en to-vejs-kommunikation med en anden karakteren den fysiske verden.

Du kan kun kommunikere med én spiller ad gangen.

Dette gøres ved, at du placerer en hånd en karakters ene skulder i den fysiske verden.

Karakteren vil mærke "dødens kolde hånd" på sin skulder og vide, at vedkommende taler med en ånd.

Det er kun den karakter, i den fysiske verden, som kan hører, hvad du siger.

I kan kun hviske til hinanden.

"To-vejs-kommunikation" stopper når du slipper spillernes skulder

USYNLIGHED

Usynlighed foregår i den fysiske verden, og kan ikke kombineres med ånde verdenen.

Man kan se og høre alt omkring sig, som når normalt, men usynlige kan ikke se andre usynlige. Derfor skal alle ignorere usynlige fuldstændigt.

Der kan være undtagelser (se Synlighed og tyl - Hvordan kan man se tyl-bærer).

Når du er usynlig, vises dette ved, at du har et stykke tyl hen over dig. (Se Synlighed og Tyl)

Egen tyl skal medbringes, men der kan i spontane tilfælde lånes tyl i arrangør-gården, som leveres tilbage senest ved udtjek.

Når du vil være usynlig:

- bruger du den pågældende evne/bryg/formular eller lignende, som kan gøre dig usynlig.
- Tager dit tyl i den ene hånd
- Venter 30 sekunder
- Tager tylllet på hovedet, og er nu helt usynlig.

Tager man skade i løbet af de 30 sekunder, bryder det ens usynlighed, og man skal starte processen helt forfra

Mens du er usynlig, kan du ikke :

- kommunikere med eller røre ved folk,
- bruge evner eller kæmpe,
- tage eller give genstande.

Gøres andet, vil du straks blive synlig og skal derfor tage tylllet af.

Du kan ikke udføre nogen anden handling, før du har fjernet tylllet, ej heller er der nogen effekt af din evne eller handling, som har gjort dig synlig.

Der er ingen konsekvenser ved at blive synlig igen, og du kan udfører handlinger og kamp, såsom Bonk, Snigmord eller lignende, umiddelbart efter du er blevet synlig.

Når du skal/vil være synlig igen, hiver du tylllet af.

Indkomst

Din indkomst repræsenterer din dygtighed inden for dit fag til at skaffe arbejde i mellem hvert LV, hertil udlevering af korint, og din indkomst vil automatisk blive beregnet på dit karakterskema. I det øjeblik du køber flere evner, stiger din indkomst. Ændringen sker fra LV til LV, så husk at få brugt de sidste EP, inden du tjekker ud.

Indkomst gives på baggrund af følgende :

- Brugte EP x 10 = Korint
- Dette udregnes ved starten af hvert LV.
- En spiller kan ikke få mere end 500 Korint udleveret

Eksempel :

- Spiller Alpha har evnen Lommetyveri i niveau 3 eller 6 brugte EP, ved starten af et LV
Dette udløser automatisk en indkomst på 60 Korint pr. lv.
- Spiller Charlie har Lommetyveri i niveau 5 og Dirkelåse niveau 5.
Det er 15+15 = 30 brugte EP, ved starten af et LV
Spiller Charlie har en indkomst på 300 Korint pr. LV

EVNER

Der er mange forskellige evner i LV og de er alle delt ind i områder. Hvis du har 3 eller flere niveauer i én evne indenfor et givent område, kan du bruge området til at definere din titel eller profession, samt få udbetalt en indkomst. Så har du f.eks. 3 niveauer inden for et specifikt område som "Naturmagi" kan du kalde dig selv for "Magiker" eller "Naturmagiker". Du kan sagtens have flere forskellige titler og indkomster, så længe du opfylder kravet om de 3 niveauer i én evne inden for et givent evneområde.

Titler kan bruges til flere ting. For at blive optaget i et Laug, f.eks. Handelslauget, så kræves det, at du har en tilhørende titel. Derudover kan der opstå særlige fordele eller begivenheder i spillet, som omhandler karakterer som bærer en titel inden for et bestemt evneområde.

Selvom du har mulighed for at specialisere dig, er der generelt ingen begrænsninger i forhold til hvilke evner du kan vælge fra de forskellige områder. Generelt er det dyrere i EP at blive bedre til den enkelte evne hvis den er delt op i niveauer og i sidste ende vil dette afgøre dine begrænsninger i forhold til udvalget af evner du køber.

Kort og godt: Du kan købe mange evner, men vil sjældent have råd til at blive særlig god til disse. Omvendt kan du bruge mange point på få områder og opnå en særlig specialisering. Under hver evne kan du se om evnen er delt op i niveauer eller ej.

Der er ingen restriktioner i forhold til hvor meget du kan stige i en given evne under et LV, så længe du har nok EP til at betale for stigningen. Den eneste begrænsning er de 5 EP du max. kan tilegne dig under ét LV. Den regel kan **aldrig** brydes. Så du kan sagtens have sparet mange EP op i løbet af flere LV'er og så efterfølgende bruge dem alle på en gang.

De højere niveauer inden for evnerne har altid en særlig effekt. Disse ting er kumulative, hvilket betyder at det du lærer på niveau 4 også er tilgængeligt når du kommer op på niveau 5.

Pris

Evner som ikke er delt op i niveauer koster 1 EP.

Evner som er delt op i niveauer koster 1 EP for det første niveau, 2 EP for det andet, 3 EP for det tredje og så videre. Hvert niveau **skal** købes før, man kan købe næste niveau.

Den eneste pris undtagelse er niveau 6 evner, som koster 10 EP.

Evner har enten 1 eller 5 flere niveauer. Prisen i EP for det enkelte niveau kan du se herunder.

“Samlet” er prisen hvis man køber flere niveauer indenfor den samme evne på én gang:

- Niveau 1 koster 1 EP (samlet 1 EP).
- Niveau 2 koster 2 EP (samlet 3 EP).
- Niveau 3 koster 3 EP (samlet 6 EP).
- Niveau 4 koster 4 EP (samlet 10 EP).
- Niveau 5 koster 5 EP (samlet 15 EP).
- Niveau 6 koster 10 EP (samlet 25 EP).

Niveau 6 Evner

Nogen evner har en niveau 6 evne, som definerer at karakteret er specialiseret inden for området.

Bemærk: Tabellen er tiltænkt som et opslag, hvilket betyder alle regler ikke er beskrevet til fulde ud for hver evne - Husk at læse den individuelle evne og dens niveau, inden den tages i brug.

Evnelist

Vær opmærksom på at alle beskrivelser af evner herunder er **VEJLENDE**.
Sørg for at læse op på hvert enkelt evne, under den fulde beskrivelse i deres regelsæt.

Evne	Nv 1	Nv 2	Nv 3	Nv 4	Nv 5	Nv 6
Alkymi	Baglæns	Dyb søvn	Alfestøv	Afslør Falskhed	Gift Nv.5	
	Gift	Fjumregøj	Fjern Termitter	Fjern Rust	Modgift	
	Godtroende	Fortræng Frygt	Gift Nv.3	Fortie	Skindød	
	Gummi-Arm	Gift Nv.2	Hukommelsestab	Gift nv. 4		
	Mig-ikke-forstå	Grineflip	Pacifist	Se i åndeverdenen		
	Ovenud lykkelig	Pinlig Tilståelse	Rust	Se Usynlighed		
	Rosende Ord	Sløv	Usynlighedsbryg			
	Sortseer	Spillefugl	Åndeverden Anker			
	Spørge-Jørgen	Termitter				
	Tavs som graven	Ubehøvlet				
	Trælår					
	Volapyk					
Kokkekunst	Helbred livspoint med mad og Komponenter					
Handel-Element	Tilfældig Udlevering af 1 Malm eller Svovl	Tilfældig Udlevering af 2 Malm eller Svovl	Tilfældig Udlevering af 3 Malm eller Svovl	Tilfældig Udlevering af 4 Malm eller Svovl	Tilfældig Udlevering af 5 Malm eller Svovl	

Handel-Mystik	Tilfældig Udlevering af 1 Urter eller Ekstrakt	Tilfældig Udlevering af 2 Urter eller Ekstrakt	Tilfældig Udlevering af 3	Tilfældig Udlevering af 4	Tilfældig Udlevering af 5	
Handel-Okkult	Tilfældig Udlevering af 1 Talisman eller Svampe	Tilfældig Udlevering af 2 Talisman eller Svampe	Tilfældig Udlevering af 3 Talisman eller Svampe	Tilfældig Udlevering af 4 Talisman eller Svampe	Tilfældig Udlevering af 5 Talisman eller Svampe	
Handel-Natur	Tilfældig Udlevering af 1 Træ eller Mos	Tilfældig Udlevering af 2 Træ eller Mos	Tilfældig Udlevering af 3 Træ eller Mos	Tilfældig Udlevering af 4 Træ eller Mos	Tilfældig Udlevering af 5 Træ eller Mos	
Handel-Rune	Tilfældig Udlevering af 1 Sten eller Krystal	Tilfældig Udlevering af 2 Sten eller Krystal	Tilfældig Udlevering af 3 Sten eller Krystal	Tilfældig Udlevering af 4 Sten eller Krystal	Tilfældig Udlevering af 5 Sten eller Krystal	
Handel-Skrift	Tilfældig Udlevering af 1 Blæk eller Pergament	Tilfældig Udlevering af 2 Blæk eller Pergament	Tilfældig Udlevering af 3 Blæk eller Pergament	Tilfældig Udlevering af 4 Blæk eller Pergament	Tilfældig Udlevering af 5 Blæk eller Pergament	
Tvungen Handel	Udveksling af 1 komponent pr. LV	Udveksling af 3 komponent pr. LV	Udveksling af 6 komponent pr. LV	Udveksling af 10 komponent eller mod betaling pr. LV	Udveksling af 1 komponent mod betaling, eller 2 komponenter til 1 alkymiseddel/ smedekompn. pr. LV	
Bersærk	Gå i bersærk i kamp, men ryg på nul (o) LP efterfølgende					
Buer og Armbrøste	In-game brug af buer og armbrøst til kamp					
Et-hånds-våben	In-game brug af 50-110 cm våben til kamp					

Kastevåben	In-game brug af kerneløse kastevåben under 50 cm til kamp					
Korte våben	In-game brug af våben under 50 cm til kamp					
Nævekamp	Giver +1 Nævekamp	Giver +2 Nævekamp	Giver +3 Nævekamp	Giver +4 Nævekamp	Giver +5 Nævekamp	
Rustning	Giver evnen til at få Rustnings Point for påført Rustning					
Skjold	In-game brug af Skjolde til kamp					
Sortkruds-våben	In-game brug af NERF-guns og flintelåsvåben til kamp					
to-hånds-våben	In-game brug af våben over 110 cm til kamp					
to-våben-kamp	In-game brug af 2 våben, i hver hånd, i kamp. Dette inkludere Kortevåben, Ethåndsvåben og sortkrudtsvåben					
Udholdenhed	Giver +1 (LP) Livspoint	Giver +1 (LP) Livspoint	Giver +1 (LP) Livspoint	Giver +1 (LP) Livspoint og +1 (RP) Rustningspoint	Giver +1 (LP) Livspoint og +1 (RP) Rustningspoint	

Dirke låse	Drik 1 styker låse op pr. 10 sekund	Drik 2 styker låse op pr. 10 sekund	Drik 3 styker låse op pr. 10 sekund	Drik 3 styker låse op pr. 10 sekund og fjern mekaniske fælder på låse	Drik 3 styker låse op pr. 10 sekund og fjerne magiske låse og fælder, samt blodlåse	
Forklædning	træk i forklædning 1x2 timer pr. døgn	træk i forklædning 1x4 timer pr. døgn	træk i forklædning 1x6 timer pr. døgn	træk i forklædning sammenlagt 8 timer pr. døgn	træk i forklædning i ubegrænset tid, og frit skift at forklædningsgenstand	
Forfalske dokument	Skab et in-game forfalsket dokument					
Lommetyveri	In-game "lommetyveri" ved placering af klemme på tøj, hertil udlevering af 1 klemme	udlevering af 2 klemmer	udlevering af 3 klemmer	udlevering af 4 klemmer	4 klemmer og 1 mestertyvs-klemme	
Udåd	Skjul Våben: In-game mulighed for at have et skjult våben under 50 cm, kanyl el. engangskanyler	Giftvåben: Mulighed for at påføre max 1 alkymbryg pr korte våben, hvortil bryggen kan overføres et offer uden for kamp.	Bonk: In-game mulighed for at slå ubevidste ofre bevidstløse, som ikke bærer metalhjelm, ved hjælp af kerneløse kølle/knippel	Skyggeskjul: In-game usynlighed i skyggerne, som symboliseres ved krydsede arme over brystkasse, håndfalder mod kraveben	Snigmord: In-game mulighed for at snigmyrde ubevidste ofre, hvis ryg eller hals er ubeskyttet, ved hjælpe af kort- eller ethånds-klinge våben	
Helbrede	In-game helbredelse af 1 LP pr Urt i forbindelse	In-game helbredelse af 2 LP pr Urt i forbindelse	In-game helbredelse af 3 LP pr Urt i forbindelse	In-game helbredelse af 4 LP pr Urt i forbindelse	In-game helbredelse af 5 LP pr Urt i forbindelse og genoplivning af karakter dræbte	

Tappe Blod/ Overføre Blod	Muligheden for at tappe eller overføre blod mellem villig karakter og beholder					
Dødsmagi	<i>Frygt</i>	Bliv til ånd	<i>Smerte</i>	<i>Dødsvind</i>	Dødens Vogter	Animer død
	Sorg	Tag liv 2	Forkort Liv	Blodmagi	Dødsberøring	
	Tag Liv 1	Udødes Ven	Tag liv 3	Det tredje Øje	Skyggeskjold	
Elementmagi	<i>Stød</i>	Hedeslag	<i>Iskugle</i>	<i>Forstene</i>	<i>Ildkugle</i>	<i>Flammehav</i>
	<i>Vindpust</i>	Kuldeskær	Kampesten	<i>Isvind</i>	<i>Vandform</i>	
	Afsløre gift	Varm omfavelse	Usynlighed	Neutraliser alkymibryg	Neutraliser alkymieliksir	
Korpusmagi	<i>Stå</i>	<i>Gå</i>	<i>Lamme kropsdel</i>	<i>Kommando</i>	<i>Kvæle</i>	Dobbeltgænger
	Sanseløs	Rå styrke	<i>Stum</i>	Jernblod	Kroppens Anker	
	Udmattet	Sult	<i>Svække</i>	Regeneration	Paralyse	
Livsmagi	<i>Solens Lys</i>	Giv Liv 2	Giv Liv 3	<i>Solens Vrede</i>	Livets Bånd	Livets Glød
	Giv Liv 1	Livets Glæde	Midlertidigt Liv 3	Evig Hvile	Livets Skjold	
	Midlertidigt Liv 1	Midlertidigt Liv 2	Udsæt død	Helbrede Selv	Livets Værn	
Mentalmagi	Migræne	Følelsernes Magi	<i>Magisk søvn</i>	Bodyguard	Manipulér Hukommelse	Mental forstyrrelse
	Sandt eller falsk	Huller i Hukommelsen	<i>Vendekåbe</i>	Det hvide snit	Mental Barrierer	
	Vrede	Smertefuld Sandhed	Hypnose	Husk det nu	Morderiske Tanker	
Technomagi	<i>Bang</i>	Fastlåse	Falskt blod	<i>Splintre</i>	Blodlås	Transmutation
	Magisk lys	Magisk fælde	Fjern magisk fælde	Nulstil artefakt eller relikvie	Modificer Artefakt	
	Magisk lås	Åbn magisk lås	Ophæv formular	Sanse Mesterlighed	Sjælekammer	
Smedekunst	Omdan 4 komponenter til 1 smede-	Omdan 3 komponenter til 1 smede-	Omdan 2 komponenter til 1 smede-	Omdan 1 komponenter til 1 smede-	Omdan 1 komponenter til 1 smede-	

	komponent.	komponent.	komponent.	komponent og evnen til at skabe artifakter	komponent og evnen til at skabe artifakter	
	Lås					
	Mekanisk Fælde					
	Futteral					
	Håndjern					
	Engangskanyle					
	Knojern					
	Bjørnefælde					
	Porte					
Tro	almindelig tilbeder og kan få gavn af de fordele din tro kan give dig	dedikeret tilbeder, religiøs betroet, kontaktperson eller kirketjener, som kan skabe Religion	religiøs leder, fortaler eller præst og kan udføre en cermoni pr LV	leder af en religion, forbillede eller ypperstepræst og kan udføre en cermoni pr LV og tilkøbe særlige fordele til religionen og dens tilbedere	Hellighed og kan udføre en cermoni pr LV og tilkøbe særlige fordele til religionen og dens tilbedere og beskytte tilbedere ved messe og officiel title, som adelige “Baron/ barronesse”	
Udøde	Kadaverr	Zombie	Ligæder	Gespenst	Vampyr	